

프로그래밍 언어론

Binding

컴퓨터공학과
이만호



충남대학교
CHUNGNAM NATIONAL UNIVERSITY

Binding

학 습 목 표

프로그래밍언어에서 사용되는 변수에 type과 같은 속성을 부여하는 binding 개념에 대해서 학습한다.

학 습 내 용

- 변수의 Binding
- 변수의 Type Binding
- 변수의 Category(부류)
- Named Constant(이름상수)



목 차

- 알고가기
- 변수의 Binding
- 변수의 Type binding
- 변수의 Category(부류)
- Named Constant(이름상수)
- 평가하기
- 정리하기



알고가기 1

1. C 언어로 작성된 아래의 프로그램 코드를 보고 물음에 답하시오.

```
int foo(int fpar)
{   int   lvar = 24;           --- (1)
    static int  slvar = 35;    --- (2)
    ...
    return  slvar;   }
```

문장 (1)에서 `lvar`의 값이 24로 저장되는 시점은 언제인가?

- (a) 프로그램이 실행을 시작하기 직전
- (b) `foo`가 호출되어 실행을 시작할 때
- (c) `foo`가 종료되어 `return`할 때
- (d) 프로그램이 종료할 때



알고가기 2

2. C 언어로 작성된 아래의 프로그램 코드를 보고 물음에 답하시오.

```
int foo(int fpar)
{   int   lvar = 24;           --- (1)
    static int  slvar = 35;    --- (2)
    ...
    return  slvar;   }
```

문장 (2)에서 slvar의 값이 35로 저장되는 시점은 언제인가?

- (a) 프로그램이 실행을 시작하기 직전
- (b) foo가 호출되어 실행을 시작할 때
- (c) foo가 종료되어 return할 때
- (d) 프로그램이 종료할 때



| Binding의 개념

Binding

➔ 개체(entity)에 속성을 맺어주는 것.

➔ 변수의 Binding

> 변수에 변수와 관련된 속성을 맺어주는 것

```
int age; // 변수 age에 type(int)을 binding - type binding  
age = 19; // 변수 age에 값(19)을 binding - value binding
```

➔ 연산자(operator)의 Binding

> 기호(symbol)에 연산(operation)의 의미를 맺어주는 것

```
'+' : 더하기 (add)  
'*' : 곱하기 (multiply)
```

Binding Time

➔ Binding이 이루어지는 시점

➔ Binding되는 속성에 따라 binding time이 다르다.



| Binding Time

Static Binding

- ➔ 프로그래밍언어를 설계할 때
 - > 연산자 기호 — 연산 (예: '+' — 더하기)
- ➔ 프로그래밍언어를 구현할 때 (compiler/interpreter를 작성할 때)
 - > 정수형 값의 범위: 16-bit / 32-bit
 - > 실수형의 표현
- ➔ 프로그램을 compile할 때
 - > 변수의 type (C의 경우)
- ➔ 프로그램을 메모리에 load할 때
 - > 전역변수의 주소 (C의 경우)
 - > static 변수의 주소 (C의 경우)

```
int gvar; // 전역변수
...
int foo(int fa)
{
    int n, *p;
    static int svar;

    p = (int*)malloc(sizeof(int));
    n = 3;
    n = n + 5;
    ...
}
...
```

Dynamic Binding

- ➔ 프로그램을 실행할 때
 - > static이 아닌 지역변수의 주소 (C의 경우)
 - > 부프로그램의 parameter(인자)의 주소
 - > 동적으로 할당된 기억장소의 주소



| Static Binding vs. Dynamic Binding

Static Binding

- 최초의 binding이 프로그램 실행하기 전에 이루어진다.
- 한번 binding이 이루어진 속성은 프로그램이 종료될 때까지 변하지 않는다.

Dynamic Binding

- 최초의 binding이 프로그램 실행하는 동안 이루어진다.
- 한번 binding이 이루어진 속성이 프로그램 실행 과정에서 다시 발생하는 binding에 의해서 다른 속성으로 변할 수 있다.

| 변수의 Type Binding

Type Binding과 관련된 주제

➔ Type이 지정되는 방법

- 명시적 선언 (explicit declaration)
- 묵시적 선언 (implicit declaration)
- 값(value)의 배정(assignment)
- Type Inference(추론)

➔ Type Binding이 이루어지는 시점

Static Binding

- > 대부분의 compiler 언어에서 프로그램을 compile할 때 type binding이 이루어진다.
- > 대부분, 명시적 또는 묵시적 선언 방법에 의해서 type이 지정된다.

Dynamic Binding

- > 대부분의 interpreter 언어에서 프로그램을 실행할 때 type binding이 이루어진다.
- > 대부분, 값의 배정 방법에 의해서 type이 지정된다.



| 명시적 선언 vs. 묵시적 선언

명시적 선언 (explicit declaration)

- 변수의 type을 지정하는 선언문에 의해서 type이 지정된다.

예 C 언어에서,

```
int    age, score;
float  average;
```

```
float  SCORE, AVRGE;
...
SCORE = 98.5;
AVRGE = SCORE / 5;
```

장점 Reliability 향상

묵시적 선언 (implicit declaration)

- 언어 설계 시 정의된 규칙에 의해서 변수의 type이 지정된다.
- 프로그램에서 변수가 처음 나타나는 지점에서 type이 지정된다.

예 Fortran에서,

정수형: 변수 이름이 I, J, ..., N으로 시작
실수형: 변수 이름이 기타 문자로 시작

```
...
SCORE = 98.5
AVRGE = SCORE / 5
```

장점 Writability 향상

단점 Reliability 하락

| Dynamic Type Binding

- ➔ 배정문(assignment statement)을 실행할 때 type이 지정된다.
- ➔ 배정되는 값의 type에 따라 변수의 type이 지정된다.

예

JavaScript에서,
`list = [2, 4.33, 6, 8]; // list: 1차원 배열`
`list = 17.3; // list: scalar 변수`

장점

- 유연성(flexibility) 향상
 - > Generic subprogram(모든 type에 적용될 수 있는 부프로그램)을 작성하는 것이 가능하다.

단점

- 프로그램 실행 비용 증가
 - > Type checking이 프로그램 실행 시 이루어져야 한다.
- Type오류를 발견하기가 어려움

```
n = 3;   d = 5;   s = 7.4;   // n,d:정수형, s:실수형
n = s;   // 입력 실수(원래 의도는 n = d;). 오류는 아님.
          // 변수 n의 type이 실수형으로 바뀐.
```



| Type inference(추론)

- ➔ 변수가 사용된 주변 상황으로부터 type을 추론(inference)한다.
- ➔ 주로 함수형언어(functional languages)에서 적용된다.

예

ML 언어에서,

```
fun area(r) = 3.14 * r * r;           // r:실수형
fun times10(x) = 10 * x;              // x:정수형
fun square(x) = x * x; // x의 type 지정 불능. Error 발생
```

해결 방법

```
fun square(x): int = x * x;
fun square(x:int) = x * x;
fun square(x) = (x:int) * x;
fun square(x) = x * (x:int);
```



| 기억장소 Binding

- ➔ 변수에 기억장소를 할당하는 것.
 - 개체의 주소가 결정됨 (address binding)
- ➔ 기억장소 할당 vs. 기억장소 반납

기억장소 할당(allocation)

유허 기억장소 집합으로부터
기억장소를 할당한다.

기억장소 반환(de-allocation)

할당 받아 사용하던 기억장소를
유허 기억장소 집합에 반환한다.

예

C 언어에서,

```
int foo(int fp) // foo가 호출되면, fp용 기억장소가 할당됨
{ int k;       // foo가 호출되면, k용 기억장소가 할당됨
  int *p;      // foo가 호출되면, p용 기억장소가 할당됨
  p = (int *) malloc(sizeof(int)); // 기억장소 할당
  ...
  free(p);     // 기억장소 반납
}
```

- ➔ 변수의 존속기간(lifetime)
 - 변수에 기억장소가 할당되는 시점부터 반환되는 시점까지의 시간



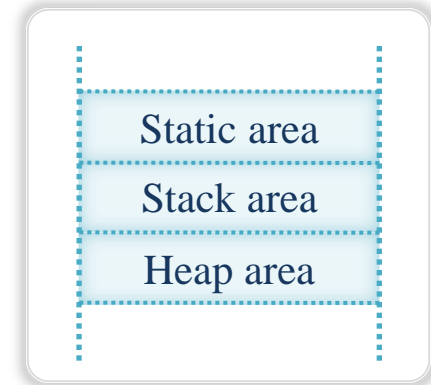
| 변수의 Category(부류)

변수의 종류

- ➔ Scalar 변수, pointer 변수, 구조체 변수, ...
- ➔ Array 변수

변수의 존속기간(lifetime)에 따른 scalar 변수의 category(부류)

- ➔ Static 변수
- ➔ Stack-dynamic 변수
- ➔ Explicit heap-dynamic 변수
- ➔ Implicit heap-dynamic 변수



| Static 변수

- ➔ 프로그램 실행 전에 static area의 기억장소가 binding된다.
- ➔ Binding된 기억장소는 프로그램이 종료될 때까지 유지된다.

예 C에서 `static`으로 선언된 모든 변수, Fortran 77에서 모든 변수

장점

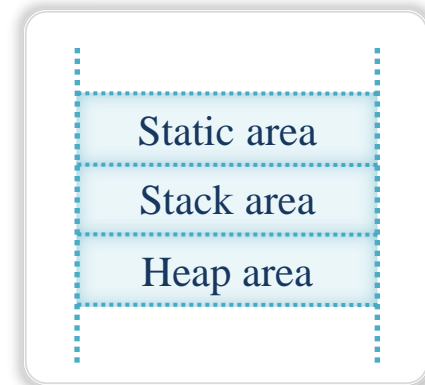
- 프로그램 실행의 효율성
 - > 변수에 직접 접근할 수 있음. (direct addressing)
 - > 기억장소의 할당(allocation) 및 반환(de-allocation) 시간이 필요 없음.
- Subprogram에서 history-sensitive(과거-민감) 변수 지원
 - > Subprogram을 호출해서 실행을 시작할 때, 이전 호출에서 마지막으로 배정된 값을 갖는다.
 - > 난수(random number)를 생성할 수 있는 부프로그램 작성에 사용됨,

```
int random() { static int seed; ... }
```

단점

- 유연성(flexibility) 부족
- Recursive subprogram작성이 불가능함.
- 지역변수들 사이에 기억장소를 공유할 수 없음.

```
int foo() { static int fa[1000]; ... }
Int goo() { static int ga[1000]; ... }
```



Stack-dynamic 변수

- ➔ 프로그램이 실행되는 과정에서, 변수 선언문이 활성화될 때 stack area의 기억장소가 binding된다.

```
int foo() { int n; ... }
```

- ➔ Scalar 변수의 경우, 다른 속성(이름, type, scope)은 static binding되기도 한다.

예 C에서, 함수 (function)의 지역변수

장점

- Recursive subprogram 작성이 가능함.

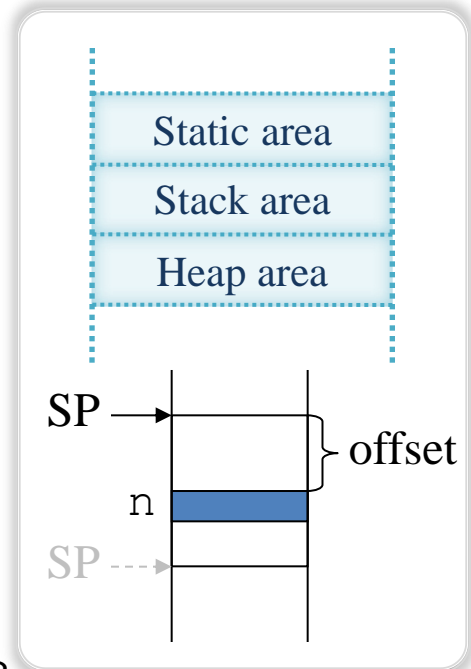
```
int roo() { int rv; ... roo() ... }
```

- 지역변수들 사이에 기억장소를 공유할 수 있음.

```
int foo() { int fa[1000]; ... }
Int goo() { int ga[1000]; ... }
```

단점

- 프로그램 실행 시간의 증가
 - > 기억장소의 할당 및 반환 시간이 추가적으로 필요함.
 - > 변수에 간접적으로 접근해야 함. (in-direct addressing)
- Subprogram에서 history-sensitive(과거-민감) 변수를 이용할 수 없음



| Explicit heap-dynamic 변수

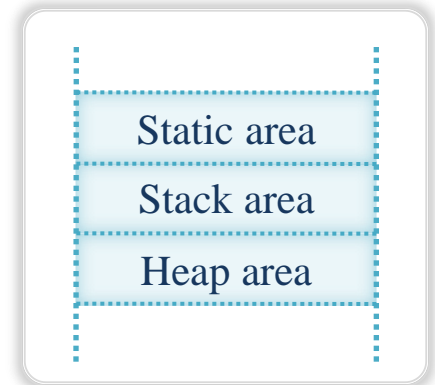
- ➔ 기억장소를 할당하는 문장을 실행할 때 heap area의 기억장소가 binding되고, 반환하는 문장을 실행할 때 반환된다.
- ➔ Linked-list(연결리스트)나 tree와 같이 프로그램 실행 중에 크기가 커지거나 줄어드는 경우에 사용된다.

장점

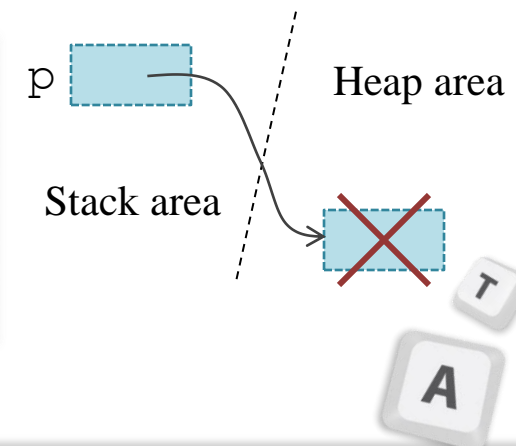
- 필요에 따라 기억공간을 효율적으로 관리하며 사용할 수 있다

단점

- Pointer나 참조변수를 올바르게 사용하기 어려움 → Reliability 저하
- 기억장소의 dynamic 할당 및 반환에 필요한 실행시간 증가



C	C++
<pre>int *p; ... p = (int*) malloc(sizeof(int)); ... *p ... free(p);</pre>	<pre>int *p; ... p = new int; ... *p ... delete p;</pre>



Implicit heap-dynamic 변수

➔ 배정문(assignment statement)을 실행할 때 기억장소가 binding된다.

> JavaScript의 string(문자열)

```
var st = "Hong";    // 길이: 4
st += " Gil-Dong"; // 길이: 13으로 확장됨
```

> JavaScript의 배열(array)

```
var na = new Array(34, 52, 19); // 크기: 3
na[8] = 68;                      // 크기: 9로 확장됨
```

➔ 쓸모가 없어진 기억장소는 보통 시스템에 의한 쓰레기수집(garbage collection)을 통해 반환된다.

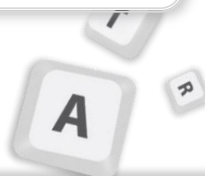
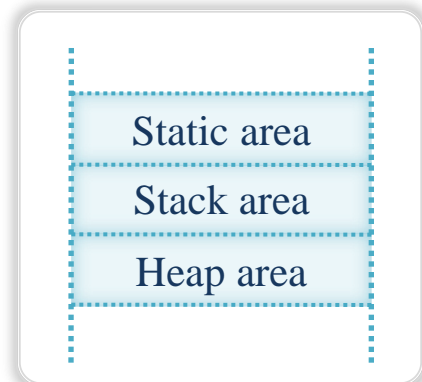
장점

> 유연성(flexibility) 향상

- > 기억장소를 필요할 때 할당하고, 필요가 없어졌을 때 반환.
- > 모든 type에 적용될 수 있는 generic code(포괄형 코드) 작성이 가능.

단점

- > 기억장소의 dynamic allocation 및 de-allocation에 필요한 실행시간 증가
- > Compile할 때 오류를 검출할 수 없다. → Reliability 저하



| Named constant(이름 상수)

➔ 변수 이름에 기억장소 binding이 이루어질 때, value binding이 동시에 이루어진다. 한번 binding된 값은 변경될 수 없다.

➔ Binding 방법에 따른 named constant의 분류

> Static binding에 의한 이름상수: 정적으로 value binding이 이루어짐

- Manifest constant(명확 상수)라고 부른다.

> Dynamic binding에 의한 이름상수: 동적으로 값 binding이 이루어짐

```
int foo() { // C++의 예
    ...    // width의 값이 미리 binding되어 있어야 함.
    const int Max = 2 * width;    // dynamic binding 발생
    ...    // 변수 Max 값을 변경할 수 없음.
}
```

➔ 사용 예

> 특별한 의미를 갖는 상수 값

```
#define pi 3.14159    // 원주율
#define G 6.67E-11    // 중력상수
```

> 프로그램의 여러 곳에서 자주 사용되는 상수 값

```
#define ArrSize 100    // 배열의 크기
int a[ArrAize], k;
for (k=0; k<ArrSize; k++) { ... }
```

장점 : Readability, Writability, Reliability 향상, Cost 절감



평가하기

마지막으로 내가 얼마나 이해했는지를 한번 확인해 볼까요?
총 3문제가 있습니다.

START



평가하기 1

1. C언어에서, 선언문 `"int n;"`에서, 변수 `n`의 **type**으로 `int`가 **binding** 되는 시점은?

- (a) 프로그래밍언어를 구현할 때
- (b) 프로그램을 compile할 때
- (c) 프로그램을 메모리에 load할 때
- (d) 프로그램을 실행할 때



평가하기 2

2. C언어에서, 선언문 "static int n;"에서, 변수 n에 주소가 binding되는 시점은?

- (a) 프로그래밍언어를 구현할 때
- (b) 프로그램을 compile할 때
- (c) 프로그램을 메모리에 load할 때
- (d) 프로그램을 실행할 때



평가하기 3

3. 아래에는 C code와 scalar 변수의 존속기간에 따른 변수의 category가 나열되어 있다. 주어진 code에 사용된 각 변수와 scalar 변수의 존속기간에 따른 변수의 category가 잘 짝지어진 것은?

```
static int s;
...
void foo(int f);
{
    int q, *p;
    static int r;
    p = (int *) malloc(sizeof(int));
    ...
}
```

(⌈) Static 변수
 (⌞) Stack-dynamic 변수
 (⌐) Explicit heap-dynamic 변수
 (⌒) Implicit heap-dynamic 변수

- (a) $s:\lceil$, $f:\rceil$, $q:\rceil$, $r:\lceil$, $p:\lceil$, $*p:\lceil$
- (b) $s:\lceil$, $f:\lceil$, $q:\lceil$, $r:\lceil$, $p:\lceil$, $*p:\rceil$
- (c) $s:\lceil$, $f:\lceil$, $q:\lceil$, $r:\lceil$, $p:\lceil$, $*p:\lceil$
- (d) $s:\lceil$, $f:\rceil$, $q:\lceil$, $r:\lceil$, $p:\lceil$, $*p:\rceil$



정리하기

Binding 시점

- > Static binding: 프로그램 실행 전에 binding이 이루어짐
- > Dynamic binding: 프로그램 실행 중에 binding이 이루어짐

변수의 Type binding 방법

- > 명시적 선언 (explicit declaration)
- > 묵시적 선언 (implicit declaration)
- > 값(value)의 배정(assignment)
- > Type inference(추론)

변수의 존속기간(lifetime)에 따른 scalar 변수의 categories(부류)

- > Static 변수
- > Stack-dynamic 변수
- > Explicit heap-dynamic) 변수
- > Implicit heap-dynamic 변수